DONKEY KONG JUNIOR*

BY NINTENDO*

ATARI COMPUTERS



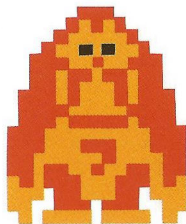
ATARI®

GAME PLAY

In DONKEY KONG,* Mario* got his girl back from the gorilla, but it seems that wasn't enough for him. Now *he's* captured *Donkey Kong,* and it's up to Donkey Kong Junior to save his poor papa!

Junior begins the game with three lives. He earns one extra life at 10,000 points—if he can stay alive that long!

The rescue attempt contains four scenes: the vine scene, the chain scene, the jump board scene, and the hideout scene.



LE JEU

Dans le DONKEY KONG* , Mario* délivrait sa petite amie du gorille mais il semble que cela ne lui suffisait pas. Maintenant il a capturé Donkey Kong et c'est à Donkey Kong Junior de sauver son pauvre papa.

Junior commence le jeu avec trois vies. Il gagne une vie supplémentaire tous les 10000 points — s'il parvient à rester en vie aussi longtemps!

La tentative de sauvetage comprend quatre épreuves: l'épreuve de la vigne, l'épreuve de la chaîne, l'épreuve du tremplin, l'épreuve du retranchement.

SPIEL

In DONKEY KONG* bekam Mario* sein Mädchen vom Gorilla zurück, aber das war ihm nicht genug. Er nahm Donkey Kong gefangen, und es bleibt Donkey Kong Junior überlassen, seinen armen Papa zu retten.

Junior beginnt das Spiel mit drei Leben. Er verdient ein Extraleben mit 10000 Punkten — wenn er solange lebendig bleibt.

Der Rettungsversuch enthalt vier Szenen: Die Lianen-Szene, die Ketten-Szene, die Sprungbrett-Szene und die Schlupfwinkel-Szene.

IL GIOCO

In DONKEY KONG* , Mario* è riuscito a liberare la sua ragazza dal gorilla, ma sembra che questo non fosse sufficiente per lui. Ora ha catturato Donkey Kong, e tocca a Donkey Kong Junior salvare il suo povero papà.

Junior inizia il gioco con tre vite. Guadagna una vita in più raggiungendo 10000 punti, se riesce a vivere così a lungo!

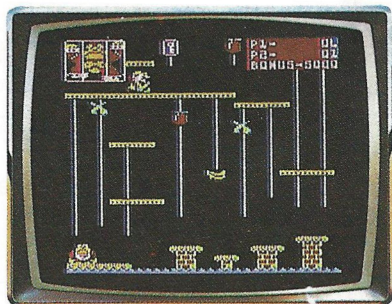
Il tentativo di salvataggio contiene quattro scene, la scena delle liane, quella delle catene, quella del trampolino, e quella del nascondiglio.

EL JUEGO

En el juego DONKEY KONG* , Mario* rescató a su novia de manos del gorila, pero eso no le bastó. ¡Ha logrado capturar a Donkey Kong! Es el deber de Donkey Kong Junior salvar a su pobre papá.

Junior comienza el juego con tres vidas. Gana una vida adicional al llegar a 10,000 puntos . . . ¡si puede quedarse con vida!

El intento de rescate comprende cuatro escenas: la de las parras, la de las cadenas, la del trampolín y la del escondite.

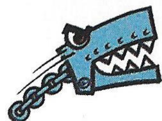


THE VINES

Here Donkey Kong Jr. has to climb, jump, and dodge the Snapjaws as he fights his way to the key beside his papa. Along the way he can pick fruit for extra points, and drop it on Snapjaws for even bigger scores. Some Snapjaws slide down the vines and drop off, while others turn around and climb back up.

Junior climbs much more quickly if he uses two vines instead of one, but he slides down more quickly using just one. If a platform blocks his way, he has to go around it.

Jumping to Mario's platform from the one just below isn't easy—Junior can't jump a Snapjaw while making the leap. But once up there, he should go for that key!



LES VIGNES

Ici, Junior doit sauter, grimper et éviter les Mâchoires d'acier pendant qu'il se fraye un chemin pour atteindre la clé à côté de son papa. Sur son parcours il peut cueillir des fruits pour gagner des points et les laisser tomber sur les Mâchoires pour améliorer encore son score. Certaines Mâchoires descendent le long des vignes et disparaissent alors que d'autres font demi-tour et remontent.

Junior grimpe beaucoup plus rapidement s'il attrape deux vignes au lieu d'une mais il descend plus vite s'il n'en utilise qu'une. Si une plateforme lui barre le passage, il doit la contourner.

Atteindre la plateforme de Mario en sautant de celle qui se trouve juste en dessous n'est pas facile — Junior ne peut éviter les Mâchoires pendant qu'il fait le saut. Mais une fois là-haut, il devrait arriver jusqu'a cette clé.

DIE LIANEN

Um sich den Weg zu den Schlüsseln neben seinem zu erkampfen, muß Junior klettern springen und den Beißern ausweichen. Auf seinem Weg kann er Früchte pflücken, um Punkte zu erhalten, und diese auf die Beißer fallenlassen, um noch mehr Punkte zu erhalten. Einige Beißer rutschen die Lianen herunter und fallen herab, während andere umdrehen und wieder hinaufklettern.

Junior klettert viel schneller, wenn er zwei Lianen statt einer Liane gebraucht, aber er rutscht schneller hinunter auf nur einer Liane. Wenn eine Plattform seinen Weg blockiert, muß er sie umgehen.

Es ist nicht einfach, von der direkt darunterliegenden Plattform auf Marios Plattform zu springen. Junior kann keinen Beißer überspringen, während er diesen Schritt versucht. Aber wenn er einmal dort oben ist, sollte er unbedingt den Schlüssel greifen!

LE LIANE

Qui Donkey Kong Junior deve arrampicarsi, saltare ed evitare i Mordimordi lottando per arrivare alla chiave vicino a suo padre. Lungo il cammino può raccogliere frutta per quadagnare punti, tirarla addosso ai Mordimordi per avere punti in più. Alcuni Mordimordi scivolano giù dalle liane e spariscono, mentre altri invertono la rotta e si arrampicano nuovamente.

Junior si arrampica molto più in fretta se usa due liane invece di una, ma scivola giù più in fretta adoperandone solo una. Se una piattaforma gli sbarra la strada, deve aggirarla.

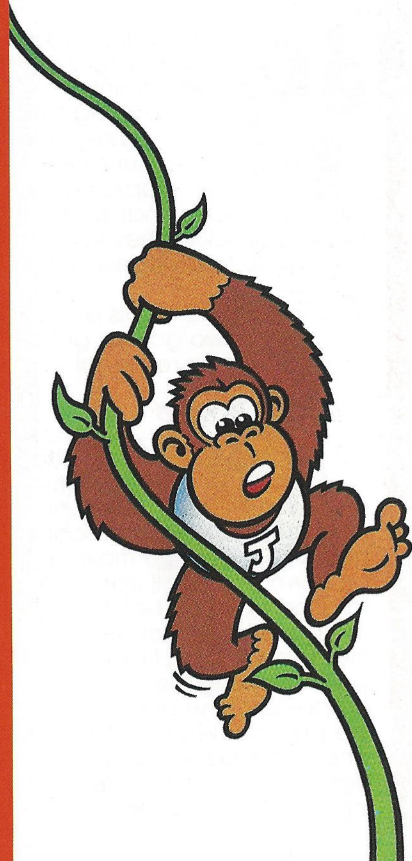
Non è facile saltare sulla piattaforma di Mario da quella immediatamente al di sotto — Junior non può saltare addosso ad un Mordimordi mentre fa il balzo. Una volta giunto lassù però, dovrebbe andare a prendere la chiave!

LAS PARRAS

En esta escena Junior debe trepar, saltar y zafarse de las Mandíbulas hasta llegar a alcanzar la llave que se encuentra junto a su papá. En el camino puede recoger frutas para ganar puntos adicionales y puede dejarlas y puede dejarlas caer encima de las Mandíbulas para obtener más puntos. Algunas de las Mandíbulas se deslizan por las parras y caen, otras dan la vuelta y se trepan de nuevo.

Junior puede subir mucho más rápido si usa dos parras en lugar de una, pero puede deslizarse hacia abajo más facilmente si usa sólo una. Si una plataforma obstruye su camino, debe darle la vuelta.

Saltar a la plataforma de Mario desde la que está justamente por debajo no es cosa fácil — Junior no puede brincar por encima de una Mandíbula al dar el salto; pero al lograrlo, debe hacer



THE CHAINS

This time Junior has to put six keys in six locks, by pushing the keys up their chains. Remember that climbing two chains at a time is faster than climbing just one. But now, in addition to the Snapjaws, there are Birds to harass the little guy. Luckily, they're also vulnerable to dropped fruit.

If Junior unlocks all his dad's chains, the two gorillas get a chance at their revenge!

THE JUMP BOARD

But Mario is unrelenting, and he soon has the papa gorilla back in his cage. Now Junior must leap to the jump board below to reach the moving platform which will carry him to a long chain. Then he must dodge or drop fruit on the divebombing Nitpickers while avoiding their deadly droppings. If he does reach the precious key . . . Mario wheels the cage away again. But the day of reckoning is drawing closer!

LES CHAINES

Cette fois Junior doit mettre six clés dans six serrures, en poussant les clés sur leurs chaînes. N'oubliez pas qu'il est plus rapide de grimper deux chaînes à la fois plutôt qu'une. Mais maintenant, en plus des Mâchoires, il y a des Oiseaux pour harceler le jeune gorille. Heureusement, ils sont aussi vulnérables aux fruits qui tombent.

Si Junior ouvre toutes les chaines de son père, les deux gorilles ont une chance de prendre leur revanche.

LE TREMPLIN

Mais Mario est acharné et il remet aussitôt le papa gorille dans sa cage — Junior doit maintenant s'élancer sur le tremplin qui est en dessous pour atteindre la plateforme mobile qui le conduira à une longue chaîne. Il lui faut alors éviter les Casse-pieds lanceurs de bombes ou les atteindre avec des fruits tout en esquivant leurs projectiles

DIE KETTEN

Jetzt muß Junior 6 Schlüssel in 6 Schlösser stecken, indem er die Schlüssel die entsprechende Kette hinaufschiebt. Auch hier gilt: klettern mit 2 Ketten gleichzeitig ist schneller als nur mit einer Kette. Zusätzlich zu den Beißern gibt es jetzt aber noch Vögel, die den kleinen Kerl belästigen. Glücklicherweise werden auch sie durch fallende Früchte außer Gefecht gesetzt.

Wenn Junior alle Ketten von seinem Vater aufgeschlossen hat, erhalten die beiden Gorillas eine Chance zur Rache!

DAS SPRUNGBRETT

Aber Mario gibt nicht auf und holt den Papa-Gorilla schnell wieder in seinen Käfig. Nun muß Junior auf das Sprungbrett unten springen, um die bewegliche Plattform zu erreichen, die ihn zu einer langen Kette befördert. Dann muß er den Nittpickern aus-

LE CATENE

Questa volta Junior deve infilare sei chiavi dentro sei serrature spingendo le chiavi su per le catene. Ricordate che salire due catene per volta è più veloce che salirne solo una. Ma ora oltre ai Mordimordi ci sono anche gli Uccellacci a tormentare il piccolo gorilla. Fortunatamente, anche loro possono essere cacciati a colpi di frutta.

Se Junior riesce ad "aprire" tutte le catene di suo padre, i due gorilla hanno una possibilità di vendicarsi.

IL TRAMPOLINO

Mario però non si dà per vinto, e ben presto papà gorilla è di nuovo in gabbia. Ora Junior deve saltare sul trampolino sottostante per raggiungere la piattaforma mobile che lo porterà ad una lunga catena. Inoltre deve evitare o gettare frutta contro i Pestiferi che scendono in

lo posible por alcanzar la llave.

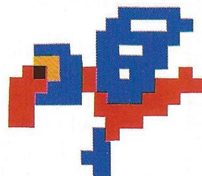
LAS CADENAS

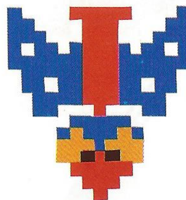
Esta vez, Junior debe meter seis llaves en seis candados, empujando las llaves a lo largo de las cadenas. Recuerde que es más rápido trepar dos cadenas a la vez que trepar soló una. Pero ahora, además de las Mandíbulas, los Pájaros van a molestar al muchacho. Afortunadamente, es posible atacar a los Pájaros tirándoles fruta.

Si Junior logra soltar todas las cadenas que tienen atrapado a su papá, los dos gorilas tendrán la oportunidad de vengarse.

EL TRAMPOLIN

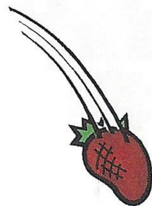
Pero Mario es implacable y pronto vuelve a meter al Gorila papá en su jaula. Ahora Junior debe saltar al trampolín de abajo para llegar a la plataforma





THE HIDEOUT

. . . And Mario knows it. Even as he flees in his whirlybird, Junior remains close behind. That's why Mario retreats to his heavily fortified hideout, where the Snapjaws, Birds, and Nitpickers are replaced by Globes and Sparks. Junior can drop fruit on them for points, but time is his real enemy here—the longer Junior takes in reaching the top of this nightmarish maze, the more flaming guardians Mario releases.



mortels. S'il atteint la fameuse clé . . . Mario déplace la cage encore plus loin. Mais le jour du denouement se fait plus proche!

LE RETRANCHEMENT

. . . Et Mario le sait. Même s'il s'enfuit à bord de son hélicoptère, Junior reste à peu de distance derrière. C'est pourquoi Mario se replie dans son retranchement puissamment fortifié oú les Mâchoires d'Acier,les Oiseaux et les Casse-pieds sont remplacés par des Boulets et des Eclairs — Junior peut laisser tomber des fruits sur eux pour gagner des points mais le temps est ici son véritable ennemi — plus Junior mettra de temps à atteindre le sommet de son labyrinthe cauchemardesque, et plus nombreux seront les engins en feu lâchés par Mario.

weichen, die ihn im Sturzflug angreifen, oder Früchte auf sie fallenlassen, während er selbst ihren Würfen ausweicht. Wenn er den kostbaren Schlüssel erreicht . . . schiebt Mario den Käfig wieder weg. Aber der Tag der Abrechnung kommt näher!

DER SCHLUPFWINKEL

. . . Und Mario weiß es. Selbst während er in seinem Hubschrauber flieht bleibt Junior dicht hinter ihm. Darum zieht sich Mario in seinen schwer befestigten Schlupf-winkel zurück, wo es anstelle von Beißern Feuerkugeln und Funken gibt. Junior kann Früchte auf sie fallenlassen, für Punkte, aber hier ist die Zeit sein wirklicher Feind — je länger er braucht um die Spitze des alptraumhaften Irrgartens zu erreichen, um so mehr flammende Wächter werden von Mario losgelassen.

picchiata, ed evitare i loro lanci mortali. Se Junior riesce a raggiungere la preziosa chiave . . . Mario spinge nuovamente via la gabbia. Ma la resa dei conti è vicina!

IL NASCONDIGLIO

. . . E Mario lo sa bene. Anche se fugge sul suo elicottero, Junior gli è sempre dietro. Ecco perchè Mario si ritira nel suo nascondiglio ben protetto, dove Mordimordi, Uccellacci e Pestiferi vengono sostituiti da Globi e Scintille. Junior può gettare frutta su di loro per acquistare punti, ma qui il tempo è il suo reale nemico — più tempo Junior impiega a raggiungere la cima di questo raccapricciante labirinto, piu guardiani fiammeggianti Mario può lanciare.

movediza que lo llevará a una larga cadena. Ahí debe escaparse de los Testarudos o tirarles fruta para evitar que lo ataquen mortalmente. Si alcanza la ansiada llave . . . Mario vuelve a llevarse la jaula. ¡Pero pronto llegará el momento de ajustar cuentas!

EL ESCONDITE

. . . y Mario lo sabe. Aún cuando se escapa en su helicóptero, Junior lo sigue de cerca. Por esa razón, Mario se retira a un escondite bien fortificado donde los Globos y las Chispas reemplazan a las Mandíbulas, a los Pájaros y a los Testarudos. Junior puede tirarles fruta para ganar puntos, pero el tiempo es su verdadero enemigo — en cuanto más demore Junior en llegar a la cumbre de ese laberinto de pesadilla, Mario soltará más guardias encendidos.



CONTROLS

Be sure your controller cables are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, use jack 1. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Press **SELECT** to choose a one- or two-player game.

Press **OPTION** to choose a difficulty level from **O**, the beginner level, to **4**, the advanced level.

Press **START** or the red button on your controller to start the game.

Press **RESET** to return to the opening screen display.

Press the space bar to pause and resume game play.

COMMANDES

Verifiez que les cables des commandes sont correctement branches dans les prises jack de votre console. Pour jouer seul, utilisez la prise 1. Tenez la commande en plaçant le bouton rouge en haut et a gauche en face de l'écran de télévision.

Appuyez sur **SELECT** pour choisir de jouer en solitaire ou à deux.

Appuyez sur **OPTION** pour choisir un niveau de difficulté entre **0**, le niveau débutant, et **4**, le niveau le plus fort.

Appuyez sur **START** ou sur le bouton rouge de votre commande pour commencer la partie.

Appuyez sur **RESET** pour recommencer au départ.

Appuyez sur la barre d'espacement pour arrêter et reprendre la partie.

STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerkabel fest in den Buchsen Ihres Grundgerätes sitzen. Für Spiele für einen Spieler, benützen Sie Büchse 1. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Drücken Sie **SELECT** zum Auswählen für 1 oder 2 Spieler.

Drücken Sie **OPTION** zum Auswählen der Schwierigkeitsstufen von **0**, der Anfängerstufe, bis **4**, der Fortgeschritenenstufe.

Drücken Sie **START** oder den roten Knopf auf dem Kontrollelement zum Spielbeginn.

Drücken Sie **RESET** um das Eröffnungsbild wiederzubekommen.

Drücken Sie die Leertaste für Pausen und zur Wiederaufnahme des Spieles.

COMANDI

Assicuratevi che i cavi di comando siano ben inseriti nelle prese dell'unità di base. Per le partite a un solo giocatore, usate la presa I. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Premete **SELECT** per scegliere la partita a uno oppure due giocatori.

Premete **OPTION** per scegliere un livello di difficoltà da **0**, il livello per principianti, a **4**, il livello per esperti.

Premete **START** o il pulsante rosso sul vostro comando per iniziare il gioco.

Premete **RESET** per ritornare alla scena di partenza.

Premete la barra spaziatrice per fermare e riprendere il gioco.

CONTROLES

Asegúrese de que los cables de los controles estén firmemente enchufados en los enchufes de su consola. Para juegos de un solo jugador, utilice el enchufe 1. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Apriete **SELECT** para escoger el juego para uno o para dos jugadores.

Apriete **OPTION** para escoger el nivel de dificultad; ''**0**'' es para principiantes, ''**4**'' es el nivel más avanzado.

Apriete **START** o el botón del control para iniciar el juego.

Apriete **RESET** para regresar a la presentación inicial de la pantalla.

Apriete la barra espaciadora para detener y para continuar el juego.

SCORING

Countdown: For each scene, the bonus score decreases with the time needed to complete the scene. At the first level, the timer begins at 5000; at the second level, at 6000; at the third level, at 7000; and at all higher levels. If Junior hasn't completed a scene by the time the score decreases to zero, he loses a life and has to start the scene over.

Dropping Fruit	400
Hitting one attacker w/fruit	800
Two attackers at once	1200
Each additional attacker	1600
Jumping one attacker	100
Jumping two attackers	300
Jumping three attackers	400
Fitting a key to a lock	200

SCORE

Compte à rebours: pour chaque épreuve le nombre de points de bonus diminue avec le temps utilisé pour l'accomplir. Au premier niveau, le compteur marque 5000; au second, 6000; au troisième et au delà, 7000. Si Junior n'a pas réalisé l'épreuve avant que le compteur n'atteigne zéro, il perd une vie et doit reprendre l'épreuve au départ.

Fruit tombé	400
Un agresseur touché: par fruit	800
Deux agresseurs à la fois	1200
Chaque agresseur supplémentaire	1600
Un agresseur évité	100
Deux agresseurs évités	300
Trois agresseurs évités	400
Une clé dans la serrure	200

PUNKTEZÄHLUNG

Countdown: Für die erste Szene vermindert sich die Bonus — Punktzahl mit der Zeit, die Sie dafür benötigen die Szene zu beenden. In der 1. Stufe startet die Uhr mit 5000; In der 2. Stufe mit 6000 und in der 3. Stufe und in allen höheren Stufen mit 7000. Wenn Junior eine Szene nicht in dieser Zeit beendet hat, vermindert sich die Punktzahl auf Null, er verliert ein Leben und muß die Szene neu beginnen.

Fallen gelassene Frucht	400
1 Angreifer mit Frucht treffen	800
2 Angreifer gleichzeitig	1200
Jeder zusätzliche Angreifer	1600
Einen Angreifer überspringen	100
Zwei Angreifer überspringen	300
Drei Angreifer überspringen	400
Einen Schlüssel in ein Schloß einstecken	200

PUNTEGGIO

Conto alla rovescia: per ogni scena i punti premio diminuiscono con il passare del tempo impiegato per completarla. Al primo livello il cronometro inizia a 5000; al secondo livello a 6000; al terzo e a tutti gli altri livelli a 7000. Se Junior non ha completato una scena entro il tempo limite, il punteggio scende a zero, perde una vita e deve ricominciare da capo.

Lanciare frutta	400
Colpire un avversario lanciando frutta	800
Colpire due avversari per volta	1200
Ogni avversario in più, colpito	1600
Saltare addosso ad un avversario	100
Saltare addosso a due avversari	300
Saltare addosso a tre avversari	400
Infilare una chiave nella serratura	200

PUNTUACION

El Conteo Regresivo: en cada escena, los puntos positivos disminuyen a medida que pasa el tiempo necesario para completar la escena. Al primer nivel, el contador comienza con 5000 puntos; al segundo con 6000; al tercero, y en todos los niveles superiores, con 7000. Si Junior no ha completado la escena cuando el puntaje llega a cero, pierde una vida y debe volver a comenzar la escena.

Tirar fruta	400
Golpear a un agresor con la fruta	800
Golpear a dos agresores a la vez	1200
Golpear a cada agresor adicional	1600
Saltar por encima de un agresor	100
Saltar por encima de dos agresores	300
Saltar por encima de tres agresores	400
Meter una llave en un candado	200



ATARI®
PROOF OF PURCHASE

DONKEY KONG JUNIOR* BY NINTENDO*



ATARI CORP., International Division
1312 Crossman Ave.
P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94088 U.S.A.

C024364-40 REV. A

PRINTED IN TAIWAN K.I.8.1985